

02	一宮	萩原中学校	ヒライワ アコ
			氏名 平岩 亜子
分科会番号	11a	分科会名	保健体育(体育)

研究題目

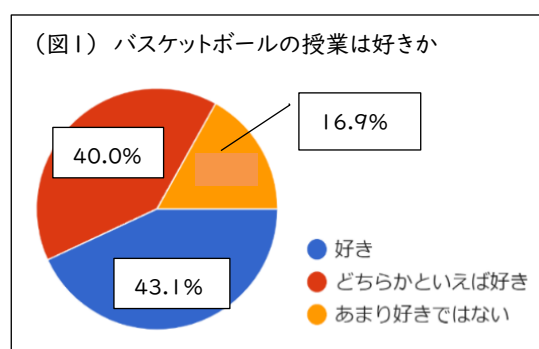
主体的で深い学びを引き出し、仲間とともに課題を解決しようとする
生徒を育てるバスケットボールの授業づくり
～オフザボールの動きを身につけるための具体的な体験を伴う学習の工夫～

研究要項

1 主題設定の理由

本研究の対象生徒らは、これまでに、1年生の「バスケットボール」の授業で、基本的なボール操作技術を学んだ。しかしゲームでは、ボールを持つ生徒のみが活躍する様子が見られた。また、2年生で「アルティメット」を学習した際は、ボール(ディスク)を持たない生徒が、ゴールゾーンに進もうとする縦方向の動きは見られたが、パスをもらえる空間に気づけなかったり、走り込めなかったりする生徒が多く、チームで連携してパスをつなぐ場面は少なかった。

本研究前に対象生徒 76 名に対して、バスケットボールに関するアンケート調査を行った。「バスケットボールの授業は好きか」という問いに対して、「好き」「どちらかといえば好き」と答えた生徒は合わせて約 83%であり、ほとんどの生徒がバスケットボールに対して好意的なイメージをもっていることがわかった(図1)。その一方で「バスケットボールの授業を行う時に、難しいと感じることはなにか」という問いに対しては、「パスをつなぐこと」「周りを見ながらパスがもらいやすい位置に動くこと」「パスを受け取りやすい場所があまり分からず、カットされてしまう」という意見や、「チームワーク」「周りの状況を把握し、仲間と連携すること」などという意見が多くあった。



このように、アンケート調査の結果やこれまでに既習したゴール型の授業の経験から、バスケットボールに対して好意的なイメージをもっているが、パスをもらうために有効なオフザボールの動きや、コート内の空間を認知しながら状況判断し、仲間と連携することに難しさを感じている生徒が多いことがわかった。そこで、本研究では、オフザボールの動きを習得することによって、一人ひとりがゲームに意欲的に参加したり、仲間と協力して課題を解決したりしようとする生徒を育成できるのではないかと考えた。

2 研究仮説

(1) 研究の仮説

仮説1: 使用する用具を工夫したり、空間を視覚的にわかりやすくしたりすることで、ボールを持たない時の動きの習得が容易となり、意欲的に練習やゲームに取り組むことができるであろう。

仮説2: パス中心のタスクゲームやメインゲームを行うことで、オフザボールの動きの理解が深まり、仲間と協力して課題を解決しようとすることができるであろう。

3 研究方法

(1) 対象学年 3年生女子 76 名(4クラス)

抽出生徒A: バレーボール部所属、体育の授業に意欲的、バスケットボールの授業は好き

抽出生徒B: 部活動無所属、体育の授業に意欲的でない、バスケットボールの授業はあまり好きではない

(2) 研究期間 5月中旬から6月上旬

(3) 単元名 球技(ゴール型)「バスケットボール」

(4) 単元計画

時 分	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
第 1 時	あいさつ	オリエンテーション ・授業の進め方 ・試しのゲームのルール確認			試しのゲーム (4 対 4)					学習カード記入
第 2 時		健康観察	対面パス練習 (2 対 0、2 対 1)			シュート練習 (ゴール前走り込みシュート)				
第 3 時	準備運動	対面パス練習 (2 対 1)		シュート練習		タスクゲーム「ハーフコートパスゲーム」 (3 対 0 → 3 対 2)				まとめ
第 4 時		シュート練習		タスクゲーム「ハーフコートパスゲーム」 (3 対 2 → 3 対 3)						片づけ
第 5 時	めあての 確認	シュート練習		「ハーフコートパスゲーム」 (3 対 3)			メインゲーム (4 対 4)			健康観察
第 6 時		「ハーフコートパスゲーム」 (3 対 3)			メインゲーム (4 対 4)					
第 7～9 時		メインゲーム (4 対 4)								

(5) 研究に対する手立て

<仮説1に対する手立て>

①使用する用具の工夫

授業の全ての時間で、ボールは「スマイルバレーボール」(ミカサ製)を使用した(資料1)。このボールは軽量で柔らかく、当たっても痛くないため、恐怖心を取り除くことができる。また、キャッチやパスがしやすいため、ボール操作技術の習得に要する時間を最小限にできる。

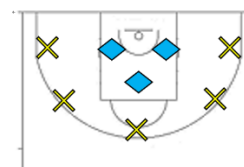
(資料1)



②コート上の視覚的な目印

ハーフコート上に、ゴール前の空間にパスを入れたり、パスをつないだりする位置を視覚的にわかりやすくするための目印をラインテープで示した(図2)。◇印は、シュートしやすいゴール前の空間として、ゴールの正面とゴール下斜め45度の3か所に示した。×印は、ゴール前の空間に走り込む前にパスをつないだり、そこからゴール前の空間にパスを入れたりするための位置として、◇を囲むように、ゴールの正面、左右45度、0度の角度の5か所に示した。可視化させることで、ボールを持たない時にどこに動けば良いか、わかりやすくした。

(図2) コート上の視覚的な目印

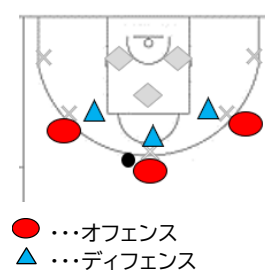


<仮説2に対する手立て>

①ハーフコートでパスをまわすタスクゲーム「ハーフコートパスゲーム3対3」

オフェンスは3人で、ハーフコート上で、パスをまわすタスクゲームを行った。オフェンス3人は、はじめは図3のように位置につき、コート上の×印と◇印の場所でパスをまわした回数が得点となる。より多くパスをまわすことができるよう、パスをもらうためにどこに動くか考える。また、パスをまわす際には「一度◇印でパスを受けたら、次は×印でパスを受ける」というルールを設定した。これは、単純にパスをまわす練習ではなく、ハーフコート上の×印と◇印の位置をもとに、ゴール前の空間に走り込んでパスを受けたり、空間に走り込んだ味方にパスをしったりするためには、どの位置からパスをするとよいか考えさせることで、ゴールに近いハーフコート上で、シュートにつなげるためのオフザボールの動きについて理解させることをねらいとした。ディフェンスはいない状態からスタートし、2人(3対2)→3人(3対3)と段階的に増やしていった(図3)。

(図3) ハーフコートパスゲーム(3対3)



<4対4のメインゲームのルール>

- ・ドリブルは1回の保持につき1ドリブルまでとする。
- ・ボールがリングやボードに当たったら1点、シュートが入ったら2点入る。
- ・ディフェンスはマンツーマンで守る。
- ・4人全員でパスをつないでからでないとシュートを打てない。(第6時から追加)

②パス中心のメインゲーム「4対4」

ゲームで、オフザボールのときに自分はどのような動きをすればよいか、シュートに向かうために、どのようにチームでパスをつなぐとよいかをメインゲームの中で意識して考えさせた。

4 研究の結果と考察

(1) 仮説1に対して

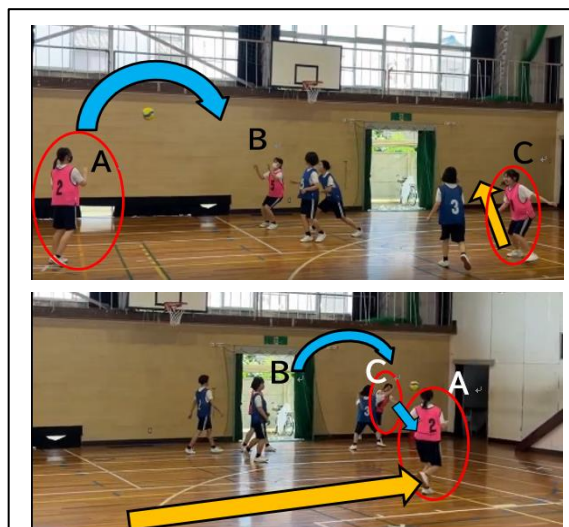
使用するボールをスポンジ製の柔らかなボールにすることで、球技やボールに苦手意識をもつ生徒や、キャッチやパスが慣れない生徒も比較的簡単にボールを扱うことができた。また、キャッチミスをして突き指をする恐怖心が減り、ボールから逃げずに空間へ走り込むことができた。

次に、パスをもらいやすい場所やゴール前の空間を×印や◇印で可視化し、視覚的に分かりやすくしたコートで活動させた。×印は、ゴール前の空間に走り込む前にパスをつないだり、そこからゴール前の空間にパスを入れたりするために最適な場所として示した。◇印はシュートがしやすいゴール前の空間として示した。第2～5時で行ったシュート練習は、×印から◇印に走り込む人に、×印からパスを出してシュートに向かう練習を行った。◇印でゴール前の空間が明確に示されたことで、走り込む側は、走り込むべき場所がわかりやすくなり、走るスピードを保ったまま空間に走り込むことができるようになった。パスを出す側も、もらい手がどこに走ってくるか明確になったことで、走り込んでくる空間にパスを出すことができるようになった生徒も見られた。

(2) 仮説2に対して

タスクゲーム「ハーフコートパスゲーム3対3」について

第3時から第6時までの4時間で、タスクゲーム「ハーフコートパスゲーム」を行った。第3時は、ディフェンスをつけずにオフェンスのみで行った。タスクゲームを行う前に「できるだけたくさん◇印の位置でパスをもらえるように動こう」と声をかけると、ゴール前の空間である◇印に積極的に走り込み、パスをもらう生徒が多く見られた。しかし、ディフェンスを2人や3人にしてゲームを行うと、マークが厳しくなり、ゴール前の空間で思うようにパスをもらうことができなくなってしまうチームが増えた。そこで、パスがつながらない理由を考えさせたところ、「みんながゴールに近づいていき、互いの距離が狭くなりディフェンスにパスカットされている」や「ずっとゴール前の空間に留まってしまう、他の子が走り込めていない」という意見が出た。その後のパスゲームでは、1人がゴール前の空間である◇印に走り込んでパスをもらおうと、他の2人は×印→×印に移動し、空間の外でパスをつなぐための動きをする様子が見られた(資料2)。また◇印でパスをもらった後、空間の外の×印に出てくると、そこにできた空間へ別の1人が走り込む動きなど、3人が互いの動きを見ながら連携し、ゴール前の空間に走り

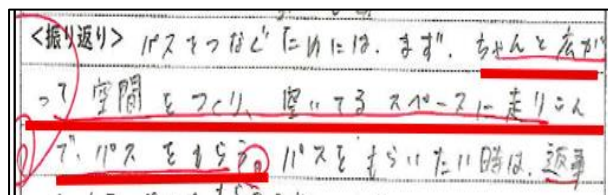


(資料2) パスゲーム3対3の様子①

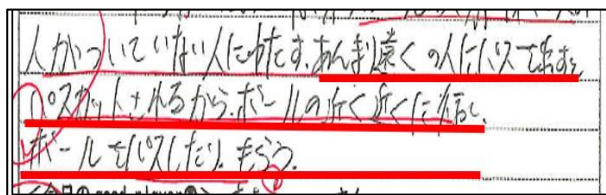
走り込んだBにAがパス。それを見たCは、パスをつなぐために、逆サイドのコーナーの×印に走ろうとする。BからCへパス。AがCの隣の×印へ移動し、Cからパスをつなごうとする動きが見られる。

込む様子が見られた。抽出生徒の学習カードの振り返りには資料3のような記述があった。このように、学習カードの記述やタスクゲームの様子から、ゴール前のオフザボールの動きについて、ボールを持たない時、パスをもらうために動くよい場所がわかったり、空間をつくり、パスをつなぎやすくするためには、味方同士が適度な距離間を保ったりすることが大切なことに気づくことができたと考える。

(資料3:抽出生徒の学習カードの振り返り)



抽出生徒A



抽出生徒B

4対4のメインゲームについて

第5時から、4対4でメインゲームを行った。ドリブルなしのルールのため、ボールを持たない他の3人が、シュートするためにパスをつなごうと、ボールを持つ生徒を追い抜き、自チームのゴールの方に向かって積極的に走る生徒が、試しのゲームよりも多く見られた。しかし、少しでも早くボールをゴールに近づけたいあまり、先頭を走る生徒ばかりを見てしまい、パスの距離が長くなってパスミスが起きたり、パスをつなぐ場所がコート中央ばかりになって空間を狭めてしまい、簡単にパスカットされたりする場面がどのチームにも見られた。

そこで第6時から、「パスを全員でつないでからでないとシュートできない」というルールを新たに加えた。その結果、リバウンドを取った後、新たに攻める際には、ゴールに向かって走る生徒だけでなく、リバウンドを取った生徒の近くまでサポートに行き、パスをつなごうとする姿が見られるようになった。また、ボールを持たない生徒が、ミドルレーンの外に出てサイドの空間を見つけたことで、チームでうまくゴール前までボールを運ぶ様子も見られるようになった。ルールを工夫した4対4メインゲームを行ったことで、第1時の試しのゲームと比べて、資料4のような変容が見られた。

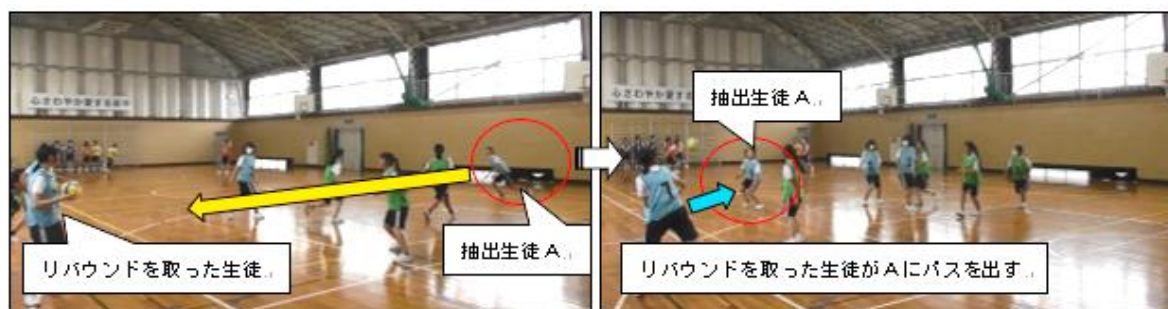
(資料4:実践前と実践後の変容)

	実践前(第1時)	実践後(第7~9時)
オフザボールの動き	・ボールに群がる ・足が止まった状態でパスを待つ	・ミドルレーンの外に出ることで、空間を広げる動きが見られる ・味方同士の距離間を意識した動きが見られる
パスの選び方	・ロングパスや強引なパスが多い	・短く、確実につなぐパスが多い
チームワーク	・得意な生徒中心のプレーが目立つ	・全員でパスをつなぐ意識が高まる ・誰に、どの位置でパスをつなぐとよりシュートしやすくなるか、戦術を考えるようになる

○抽出生徒の「4対4メインゲーム」の様子

<抽出生徒A>

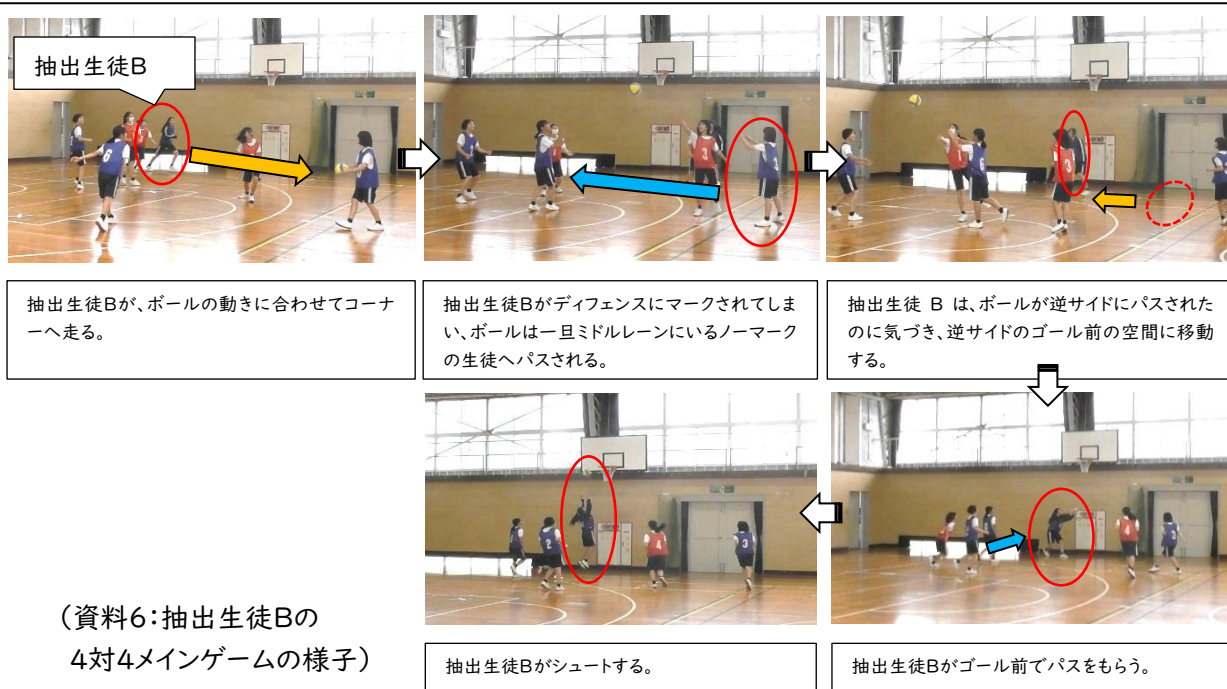
ゴールまで一番先頭を走っていた抽出生徒Aは、味方がリバウンドを取ったのを確認すると、ミドルレーンの外に出て、リバウンドを取った生徒の近くに走ってきて、パスをつないだ(資料5)。ゴールに向かう動きのみならず、コート全体で空間に上手く走り込み、自らがパスをつなぐ起点としてプレーしようとする意識が高まっている様子が見られた。



(資料5:抽出生徒Aの4対4メインゲームの様子)

<抽出生徒B>

抽出生徒Bは、味方のパスの動きに合わせて、サイドライン付近やコーナーにできた空間に走り込んで、パスをつなごうとする姿や、一度ゴール前の空間に走り込んだ後も、味方のパスの動きに合わせて別の空間を見つけ走り込み、シュートする姿が見られた(資料6)。



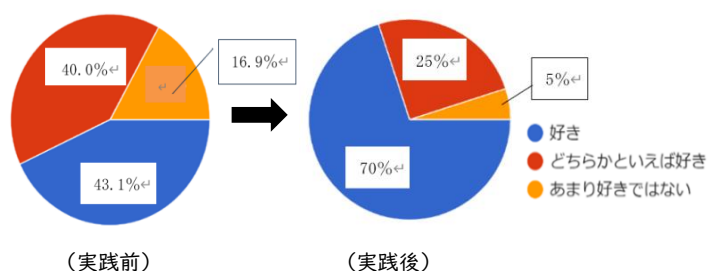
(資料6:抽出生徒Bの
4対4メインゲームの様子)

5 研究の成果と課題

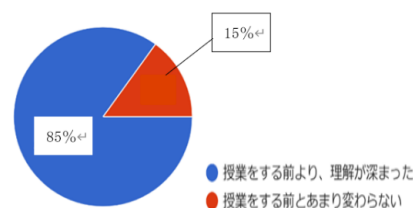
(1) 本研究における成果

授業後に行ったアンケート調査では「バスケットボールの授業は好きですか」という問いに対して、「好き」「どちらかといえば好き」と答えた生徒は合わせて約95%であり、授業前に行ったアンケート調査よりも、約12%増加した(図4)。「好き」と答えた生徒の意見として「みんなと協力してパスをつなぎ、ゴールを目指していく感じが楽しかった」や「パスをつなぐために、声をかけたり名前を呼んだりすることで、あまり関わりがなかった子とも話すきっかけになった」という意見があった。また「オフザボールの動きについて、理解を深めることができましたか」という問いに対して、85%の生徒が「授業前に比べて理解が深まった」と答えた(図5)。

(図4) バスケットボールの授業は好きか



(図5) オフザボールの動きについて、理解を深める
ことができましたか



今回の授業を通して、オフザボールの動きについて理解が深まったことで、仲間と協力して積極的にパスをつなごうとしたり、シュートチャンスが増えてゲームを楽しむことができたりする生徒が増えたと考えられる。抽出生徒Bについては、実践を通して大きな変化が見られた。

アンケートの結果	実践前	実践後
「バスケットボールの授業は好きか」	あまり好きではない 〈理由〉ボールを扱うのが苦手だから	どちらかといえば好き 〈理由〉同じチームの子と協力してゲームをするのが楽しかったから
授業の様子	第1時	第9時
オフザボールの動き	ボールに近づく方がよいと思っていた	パスをもらう人との距離を考えると良いことが分かった

(2) 今後の課題

①使用する用具やコートの工夫について

今回の授業で、スポンジ製のバレーボールを使用したことについて、事後のアンケート結果には、「怪我の心配がなくて良かった」という意見があった一方で、「軽すぎてシュートが入りにくかった」という意見があった。全ての生徒が一律のボールを使用するのではなく、生徒の習熟度や体力差に応じた用具を選択できるようにするなど、個に応じた手立ての工夫が求められる。

また、◇印や×印で空間を可視化して授業を行ったことについて、ハーフコートでのシュート練習やタスクゲームでは、多くの生徒が目印を意識することができた。しかし、オールコートでの4対4のメインゲームになると、ゲーム中に目印を意識できなくなる課題が生じた。タスクゲームと比べて、コートが変わり、人数が増えたことや、攻守の切り替えが加わったことで、視野を広げることが難しくなり、目印を意識できなくなったと考えられる。メインゲームでも、空間を広げられるよう、より視覚的に分かりやすくなるように用具を工夫したり、目印を意識できるようなルールを工夫したりする必要があったと感じた。

②3対3のタスクゲームや4対4のメインゲームについて

3対3のタスクゲームは、活動の様子や事後のアンケート結果からも、オフザボールの動き方を理解させる手立てとして有効であった。しかし、オフenseが3人に対し、ディフェンスが1人や2人の時には、オフense側が数的優位となり、空間的にも、精神的にもゆとりが生まれるため、ノーマークの味方を素早く認知してパスを出したり、空いた空間へタイミングよく走り込んだりする動きが多く見られたが、ディフェンスを3人に増やし、マンツーマンの状態になると、オフense側の動きが途端に停滞する現象が見られた。これは、ボールを持たない生徒が狙いとする空間に走り込んでも、自分のマークマンを外すことができず、うまくパスを回せなくなってしまったためである。同様の課題は、4対4のメインゲームでも顕著に現れた。オフザボールの動きをより多く経験させるためには、タスクゲームの段階から、オフenseがディフェンスよりも数的優位になる、アウトナンバーの状態練習する時間をより多く確保する必要があったと考える。また、メインゲームにおいても、ルールを工夫するなどして、アウトナンバーの状況が必然的に生まれるようにすると、多くの生徒がオフザボールの動きについてより深く理解ができるようになるのではないかと感じた。